

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat fundamental untuk pendidikan selanjutnya, karena pendidikan berlangsung sepanjang hayat. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut *Bihler and Snowman* (Hartadi, 1996) Pendidikan anak usia dini disediakan bagi anak usia dua setengah tahun sampai enam tahun. Sementara itu, Bredecamp (1997) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kecerdasan logika matematik sebagai ilmu dasar memiliki objek yang abstrak, pola pikir deduktif dan konsisten yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan IPTEK, sehingga penyajiannya harus *fun* melalui bermain. Menurut Gordon (1993: 364) menyebutkan, bahwa salah satu hal terburuk yang dilakukan oleh seorang pendidik prasekolah dengan alasan mengajar adalah menginterupsi kegiatan bermain anak untuk melakukan sesuatu yang ia pikir itu lebih penting. Permainan mengisi pola adalah sebuah aktifitas yang melibatkan partisipasi anak dalam mengenal berbagai pola seperti bentuk, warna, angka, ukuran, dan menyelesaikannya sesuai permasalahan yang terjadi.

Menurut Lally (Gordon, 1993: 364) bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Permainan merupakan salah satu cara menyajikan dalam mengajarkan berhitung, dan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak itu sendiri. Pembelajaran bagi anak usia dini mempunyai kekhasan tersendiri, yakni mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alami memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan spontan anak mengembangkan kemampuannya. Mengacu pada kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini salah satunya adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan

belajarnya, menemukan alternatif solusi, mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah, mengelompokkan, serta mengembangkan kemampuan berfikir teliti.

Weikart (Eliason and Jenkins, 1994) mengemukakan, bahwa pembelajaran yang berorientasi perkembangan mempunyai arti bahwa pendekatan yang digunakan guru adalah pembelajaran yang berorientasi pada anak itu sendiri. Menurut Poerwadarminto (1990:311), berhitung adalah mengerjakan hitungan dengan menjumlahkan, mengurangi, membagi, dan mengalikan bilangan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dapat diartikan kecakapan, keterampilan, dan penguasaan dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan bilangan.

Pengenalan berhitung pada anak usia dini dimulai dari pemahaman konsep dasar sehingga dalam perkembangannya anak diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi karena kemampuan kognisinya terlatih sejak dini. RA GUPPI I Kalijambe Sragen merupakan salah satu sekolah yang berusaha memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak didiknya. Peneliti memilih RA GUPPI I Kalijambe Sragen sebagai tempat penelitian karena peneliti adalah salah satu staf pengajar di RA tersebut, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan mendukung data yang dibutuhkan oleh peneliti. Implementasi pembelajaran berhitung melalui bermain mengisi pola sesuai dengan pembelajaran untuk anak usia dini, karena pada

pelaksanaannya melatih anak dalam mengklarifikasikan bentuk-bentuk sesuai dengan pola sesuai contoh guru, dan sesuai konsep berhitung pada anak usia TK dan pembelajaran ini pilih sebagai salah satu alternative dalam mengajarkan berhitung pada anak usia dini, dan juga permainan ini belum pernah dilakuakn sebelumnya. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui kemampuan berhitung anak yang masih mengalami kesulitan dalam konsep berhitung. Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Mengisi Pola Geometri Anak Kelompok B DI RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014”

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini membatasi pembelajaran berhitung sesuai dengan konsep berhitung yang dapat diterapkan pada anak yakni pada bermain pola, sehingga memunculkan kemampuan lain sesuai dengan konsep berhitung pada anak.
2. Permainan mengisi pola pada penelitian ini sebatas pada pola bentuk geometri dan benda yang mewakilinya.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah persoalan atau masalah yang harus dipecahkan sehingga persoalan menjadi jelas. Adapun permasalahan yang timbul adalah:

Apakah melalui permainan mengisi pola dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B di DI RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014?

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui pengembangan kemampuan berhitung melalui permainan mengisi pola pada anak didik kelompok B di DI RA GUPPI 1 Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan peneliti tentang peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan mengisi pola dan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang menginginkan bahan atau data dalam penelitian.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Sebagai pengetahuan dan wacana bagi guru khususnya bagi pendidik anak usia dini, tentang nilai-nilai yang terkandung didalam bermain mengisi pola.

b. Bagi Anak

- 1) Melalui permainan mengisi pola akan menambah pemahaman anak dalam belajar berhitung serta memahami konsep-konsepnya.
- 2) Meningkatkan minat belajar anak terhadap berhitung karena disajikan melalui permainan, sehingga anak tidak dalam keadaan terpaksa, tertekan atau bingung.

c. Bagi Sekolah

- 1) Agar dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam membuat keputusan mengenai penggunaan media dalam penyampaian materi pendidikan.
- 2) Hasil penelitian diharapkan dapat menambah alternatif media dan metode dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.